



The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large springy types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

FIRING
One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one which you are facing but it is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to cut run them.

VERTICAL THRUST
To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

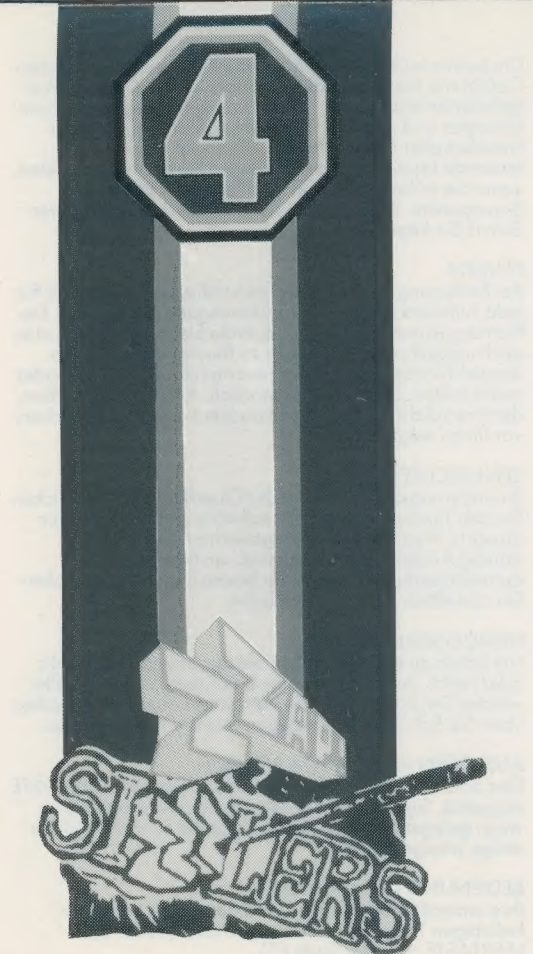
HORIZONTAL THRUST
To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

STRATA BOMB RELEASE
One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

CLOAK ACTIVATION
Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

PAUSING THE GAME
Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

STARTING THE GAME
When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.



POUR LANCER LE JEU
Lorsque la première page du Hal of Fame est affichée, vous pouvez commencer à jouer en appuyant sur le bouton de tir du joystick.

Objet du jeu
Vous devez pour mission de protéger les hommes de la planète IO que menace une invasion d'extra-terrestres, puis de les renvoyer un par un dans la Dropzone qui contient la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire.

L'écran
La plus grande partie de l'écran représente une vue latérale en temps réel précis de la zone au-dessus de laquelle vous naviguez. Au-dessous, la surface de la planète IO, meurtrie par le temps, avec ses crevasses profondes, ses tranchées remplies de lave, ses volcans actifs, la mer Ionienne et des cratères de météorites qui remontent à la nuit des temps. Au loin, les étoiles d'autres systèmes planétaires qui attendent la visite de l'Homme, scintillent. La partie inférieure de l'écran contient vos instruments et vos affichages: nombre d'hommes, indicateur de direction d'attaque en cours, durée de protection qui vous reste, vies de réserve, bombes Strata, score et, le plus important, un radar qui balaye rapidement la surface de la planète.

Instruments
MAIN COUNTS – Ces "compteurs" d'hommes vous indiquent le nombre d'hommes qui se trouvent actuellement sur la surface de la planète et le nombre qui a déjà revenu à la sécurité de la base lunaire.

ATTACK INDICATOR – (INDICATEUR D'ATTAQUE) – Cette flèche apparaît dès que les Androïdes commencent à attaquer l'un des hommes qui se trouvent soit sur la surface, soit même sur la base lunaire. Elle vous indique la direction de la dernière attaque détectée, et le trajet le plus court pour y parvenir.

CLOAK STATUS – (ETAT DE LA PROTECTION) – Indique le temps qui reste avant que le générateur de protection perde sa puissance. Un signal retentit trois secondes avant.

SPARE LIVES – (VIES DE RESERVE) – Indique jusqu'à 3 des vies qui vous restent.

STRATA BOMBS – (BOMBES STRATA) – Indique jusqu'à 3 des bombes Strata qui vous restent.

SCORE – Le cumul de tous vos points.

Game Object
Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pad is located.

The Screen Display
The main part of the screen shows the exact realtime side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches, active volcanoes, the Ionian sea and ancient meteoritic craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await men's vision. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, cloaking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planet scanning viewer.

Instruments
MAN COUNTS – These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned to the moonbase.

ATTACK INDICATOR – This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected.

CLOAK STATUS – Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

SPARE LIVES – This shows up to 3 of the remaining lives.

STRATA BOMBS – This shows up to 3 of the remaining strata bombs.

SCORE – Your accumulated points score.

SCANNER – This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing pad is shown as a bright white cross in the surface detail.

WHO DARES WINS II

3 lives 8 fields of battle

Gameplan
Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

Note
Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

Features and Obstacles
Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.
FEATURE POINTS
Save a prisoner – **800 points**
Land a grenade on a house – **250 points**
Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

How to Move
Joystick only
Rifle Fire – Press **FIRE** repeatedly, rapidly
Launch Grenade – Press **FIRE** and hold down

The Cast of Characters

MEN
At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying Ionian crystals. Whenever the alien Planters lower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the moonbase for bonus points.

PLANTERS and ANDROIDS
Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising up over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesite.

NEMESITE
Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesite, a deadly hanging missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

ANTI MATTER
If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse into gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. IO suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps.

SPORE
Spores are fairly harmless until triggered off. When this occurs they release four individual Trailers.

TRAILERS
Trailers are released from Spores and can be very awkward to handle. Some will wiggle around in space, others will aim straight for you and follow you everywhere you go. They are hard to destroy and need a direct hit on the heads of their bodies.

BLUNDER STORMS
These storms are a silent but deadly environmental hazard of IO. They slowly float in the upper atmosphere over the planet's surface sometimes retaining molecular acid, or they will occasionally rumble and release an intense bolt or proton lightning.

WIZARD'S LAIR

Joystick connecté au port 2.
Touches : ZX = gauche et droite. F5/F7 = vers le haut et vers le bas. Shift pour tirer.
Appuyez sur "H" pour l'écran High Score ou sur n'importe quelle touche ou le joystick pour commencer à jouer.

Le scénario
Prisonnier dans une gralle souterraine, "Pothole" Pete découvre tout d'un coup le WIZARD'S LAIR – un énorme réseau souterrain de caves, de salles et de passages interconnectés. Sa seule chance de s'échapper consiste à retrouver les quatre morceaux du Lion d'Or (Golden Lion) qui sont répartis dans plusieurs niveaux du souterrain. De nombreux objets et d'étranges créatures vont aider ou gêner Pete alors qu'il tente de s'échapper.

Objets, créatures, etc.
Grottes-Pièces-Tunnels-Coulirs Or-Nourriture-Boissons-Armures
Passages secrets-Portes-Trappes Armes-Alles-Croix-Bagues
Diamants clés et formules magiques à ramasser
Rivières-Lacs-Chutes d'eau Serpents-Tables-Gargouilles-
Puits souterrains Ci-Anes-Boutelles-Peaux de tigre
Lampes-Horloges-Buffets-Tableaux
Pothole Pete Escaliers magiques
Maquis souterrain Escaliers "garde-robres"

Des douzaines d'écuses de monstres, qui vivent sous terre Les sept niveaux de l'antre du sorcier
Chevaliers errants-Bourreaux Vies supplémentaires
Projections d'armes Options touches, ou joystick et pause

PAUSE – Vous pouvez suspendre le jeu en appuyant sur la touche "P". Il suffit d'appuyer sur n'importe quelle autre touche ou d'agir sur le joystick pour relancer le jeu.

ABORT – Pour terminer le jeu, appuyez sur la touche "A"

TRAILERS
Le comportement des Trailers émis par les Spores est totalement imprévisible. Certains se tortillent comme des vers dans l'espace, d'autres se dirigent droit vers vous et vous suivent partout. Ils sont difficiles à détruire ; vous devez les frapper directement sur la tête.

BLUNDER STORMS
Ces orages sont un danger silencieux mais mortel de l'atmosphère d'IO. Ils flottent doucement dans les couches supérieures de l'atmosphère, au-dessus de la surface de la planète, et retiennent parfois un acide moléculaire, de temps à autre, on entend un grondement sourd et les nuées émettent alors un coup de foudre intense ou un écoule protéinique.

NMEYES (prononcer N-mi (ennemi))
Si vous avez survécu à une vague d'assaut trop longtemps à leur goût, les extra-terrestres envoient un Nmeeye, leur arme la plus perfectionnée. Les Nmeeyes vous surveillent constamment et, à l'occasion, clignotent. Leurs déplacements sont imprévisibles et leur vitesse excède votre vitesse maximale. Ils lancent sans cesse des bombes dans votre direction et deviennent de plus en plus difficiles à détruire.

VOLCANS
En général, les trois volcans actifs ne sont pas dangereux. Ils projettent de temps à autre quelques morceaux de magma sur la surface de lan planète. Néanmoins, si vous avez perdu tous vos hommes, la surface d'IO devient instable et les volcans font éruption en émettant des masses de magma meurtrières, chauffées au blanc.

BOMBES
Les Planters, Nemesites, Animatières et Nmeeyes peuvent tirer sur vous de petits projectiles blindés. Si vous continuez à avancer à LA même vitesse, ils vous détruiront.

Autres caractéristiques du jeu
Au début du jeu, vous disposez de huit hommes, de 15 secondes de puissante protection, de 3 vies et de 3 bombes Strata. Vous obtenez 1 vie et 1 bombe supplémentaires chaque fois que vous gagnez 10,000 points, et 2 secondes de protection supplémentaire pour chaque vague d'assaut. Après un million de points, vous ne recevez plus de vie de bombe Strata additionnelles (mais si vous êtes aussi bon que cela, vous ne devriez pas en avoir besoin).
Une vague d'assaut se termine lorsque tous les Planters, Spores, les Trailers, les Blunder storms sont détruits et que vous avez ramené tous vos hommes à la base lunaire. Vous recevrez en outre des

WIZARD'S LAIR

Joystick should be in port 2.
Keys – ZX = left and right. F5/F7 = Up and down. Shift to Fire.
Press «H» for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

Play
Trapped in an underground cave "Pothole" Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Features
Caves-Rooms-Tunnels-Passages Gold-Food-Drink-Armour-Weapons
Secret passages Doors-Trap doors Wings-Crosses-Rings-Diamonds
keys and spells to be collected
Snakes-Tables-Gargoyles-Skulls
Shields-Tiger rug-Lamps-Longcase
clocks Dressers-Pictures
Pothole Pete
Subterranean undergrowth
Magic lifts
Dozens of species of monsters Wardrobe lifts
inhabiting the lair
Seven levels of the lair
Bonus lives
Knights-Executioners
Weapon throwing
Keys or Joystick and Pause options

PAUSE – The game may be paused during play by pressing the «P» key. Any key or joystick action will restart.

ABORT – The game may be aborted by pressing «A» key.

NMEYES (pronounced N-m-i-e's)
If you have survived an attack wave for too long the aliens send in an Nmeeye as their ultimate weapon. Nmeeye's watch your every move and occasionally blink. Their motion is erratic, they can move faster than you at full speed, they continually launch bombs at you and successive Nmeeye's become harder to destroy.

VOICANOES
Generally the three active volcanoes are harmless. They shoot small magma lumps out onto the surface. However, if all men are lost the planet's surface becomes unstable and the volcanoes erupt deadly white hot lumps.

BOMBES
Planters, Nemesites, Anti-matter and Nmeeyes can shoot small bright bombs at you. If you continue moving with the same velocity these will destroy you.

Other Features
You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But if you are that good you shouldn't need them).
A wave is finished by destroying all planters, spores, trailers, blunder storms, and landing all the men back at the moonbase. You receive a points bonus at the end of every attack wave for the number of rescued men multiplied by the wave number, up to a maximum of 500 points per man. You also get this for landing each man during the wave.
Every 5th wave a fresh consignment of men arrives. Prior to this round you will have to blast through a TRAILER INVASION wave. The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and warp-on effect.
If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the surface.

If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave, BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

THING ON A SPRING

Pour jouer
Le goblin diabolique est en train de saccager un monde qui ne le soupçonne pas ; il jette des sorts, et vole des trésors qu'il emmène dans son usine souterraine, en plein centre de la terre. Comment l'arrêter ? Que pouvons-nous faire ? Qui peut le faire ? Un seul héros peut nous sauver – Thing on a Spring!
Notre héros a réussi à pénétrer dans l'usine du Goblin. Il ne sait pas à quoi s'attendre ni où aller. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il va lui falloir rassembler neuf morceaux d'un puzzle qui, une fois réunis, lui donneront une idée sur la manière de tuer le Goblin.
Celui-ci a préparé de nombreux pièges et a prévu ses gardes et ses vampires qu'un visiteur indésirable pourrait fort bien arriver sous peu. Tout ce dont THING a besoin est d'un peu d'aide pour son ressort, huile qu'il peut trouver dans l'usine ; mais attention – les gardes et vampires n'ont qu'une idée : voir THING se gripper et se rouiller !
Le Goblin a masqué 5 commutateurs qui régissent des gadgets dont vous devez vous servir pour explorer le complexe industriel entier et garantir la mise à mort du Goblin.
Bonne chance !

Le score
Si vous recueillez le puzzle 400 points
Huile 100 points
Commutateur 200 points
Si vous tuez le Goblin 1000 points
+ des points supplémentaires selon le temps que vous prenez.

Pour relancer le jeu : **Run Stop** et **Restore**. Vous en aurez sûrement besoin.
Musique – **MARCH/ARRET** – touche **F1**.

Pour vous déplacer
Joystick – Port 1 ou 2
Clavier
Gauche – **Z**.

Pour s'accrocher ou sauter – **?/ Droite** – **X**
Saut périlleux – **Space**

Pour redéfinir les touches
Appuyez sur **R** lorsque vous êtes sur la Page de Titre.
Si vous êtes sur les écrans des Ascenseurs, appuyez sur Space ou sur le bouton de Tir pour arrêter l'Ascenseur.
L'étage suivant se trouve toujours vers la droite.

points supplémentaires à la fin de chaque vague d'assaut ; ce supplément correspond au nombre d'hommes sauvés, multiplié par le numéro de la vague, jusqu'à un maximum de 500 points par homme. Vous pouvez également vous procurer ce supplément chaque fois que vous ramenez un homme à la base lunaire durant la vague d'assaut.

Toutes les 5 vagues, vous recevez de renforts. Avant ceci, il vous faudra lutter contre une INVASION DE TRAILERS. Les vagues d'assaut du jeu vont de 1 à 99. Après le numéro 99, le jeu reprend les vagues 95 à 99. Le déroulement de chaque vague est la même, mais elle se présente soit entièrement aléatoire. Si vous perdez une vie pendant que vous portez un homme, il sera renvoyé sur la surface.

Si vous réussissez à sauver et à ramener sur la plate-forme les huit hommes, vous n'aurez à subir aucune autre attaque d'Androïdes pendant le reste de la vague d'assaut. MAIS si vous avez sauvé moins de huit hommes, un Androïde enverra de temps à autre la base lunaire en atterrissant sur la plate-forme puis en pénétrant en courant dans la base.

Hall of Fame

Si, à la fin de votre mission, votre score est suffisamment élevé, l'écran vous demand d'entrer vos initiales dans le Hall of Fame de Dropzone. Ceci s'accompagne d'une séquence de couleur spéciale qui signifie que vous complex désormais parmi l'un des huit héros ayant réalisé une tentative de Dropzone. Pour sélectionner vos initiales, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite et, pour entrer le lettre, appuyez sur le bouton de tir. Vous avez 60 secondes pour le faire.

Evaluation de la mission

Selon la qualité de votre performance, vous allez recevoir l'un de dix rangs. Un débutant pourrait fort bien ne pas atteindre 10 000 points et ne sera pas digne. Un score moyen, et vous deviendrez peut-être un Moon Cadet. Mais, pour que la mission soit considérée comme un succès sans réserve, vous devez obtenir le rang MEGASTAR. L'univers entier considère ce rang comme représentant la plus haute distinction galactique et il ne sera décerné qu'à combattants les meilleurs qui auront réussi, durant leur lutte contre les extra-terrestres, à obtenir 1.000.000 de points ou davantage.

THING ON A SPRING

Instructions to Play
The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth.
How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one saviour – our hero – Thing on a Spring!
Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw he must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin.
The Goblin has laid many traps and has forewarned his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghouls and guards are intent on seeing THING seize up and rust!
The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin.
Good luck!

Scoring
Collect Jigsaw 400 points
Oil 100 points
Switch 200 points
Kill Goblin 1000 points
+ Time Related Bonus

Re-Start Game: Run Stop and **Restore** You'll find it's necessary Music – ON/OFF – **F1** Key

How to Move
Joystick Port 1 or 2
Keyboard
Left – **Z** Duck & Leap – **?/ Right X** Somsault **Space**

To Re-Define Keys – Press **R** when on Title Page
When on Lift screens press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

Hall of Fame

If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight heroes to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

Mission Rating
Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

Strategy
The method you adopt is best found by experiencing the way of life of IO and by mastering the co-ordination and reflexes required to control your back pack with a firm joystick.
For example, you might find that waiting to destroy Androids as they fall to the surface is the best way to build up a score. Or you might rescue all the men as quickly as you can. But remember, the Nmeeye will be sent in to sort you out if you take too long. Also the strategy you adopt will partly depend on how far the men are from the moonbase at the start of each wave. This is different for every round except for the very first which is always fairly easy.
The newcomer to Dropzone will probably thrust too much, reducing reaction time to oncoming aliens. It is best to thrust only occasionally and to clear up each area of activity as you find it.
Listen out for the whistles of help that echo around the planet. On hearing them, use the direction indicator and scanner to locate the trouble. If you have to race halfway across IO to protect a man then keep a watchful eye on the scanners as this will forewarn you of any oncoming aliens. Use your cloak if the attack zone is full of aliens firing bombs at you.
The moment a Nemesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. They then zero in on you. To destroy them will take some practice at cut circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

DROPZONE

Votre mission
Nous sommes dans l'An 2085 ; seules quelques personnes ont survécu à une terrible guerre des robots. Dans le cadre d'une dernière tentative de survie de la race humaine, tous les peuples du monde s'allient pour mettre au point l'ultime moyen de transport, un croiseur galactique propulsé au Tacheon, qui est capable de surmonter les limites imposées par la relativité et d'atteindre des systèmes solaires nouveaux.
Le système de propulsion au Tacheon se recharge en bombardant des cristaux ioniens très rares avec des quarks. Malheureusement, toutes les ressources de la planète Terre ont été épuisées durant le développement d'un prototype ; c'est pourquoi un groupe d'hommes est envoyé vers la jeune planète hostile de IO, seconde lune de Jupiter. C'est là que l'on peut trouver en abondance des cristaux dispersés sur toute la surface. Ils sont en effet continuellement projetés hors des profondeurs de la planète par des forces élémentaires des trois volcans actifs, qui avaient été découverts dans la décennie 1980.
Peu après avoir construit une base lunaire sur le fond plat d'und grand cratère, la première vague d'extra-terrestres arrive de Jupiter pour débarrasser leur lune des envahisseurs humains.
C'est à vous de protéger vos hommes et leurs cristaux contre les maraudeurs. Vous êtes équipés du laser pulsé à dos d'homme le plus rapide, capable de porter un autre homme et de devenir invisible et indestructible durant de brèves périodes. Vous devez escorter chaque survivant et ses cristaux jusqu'à la Dropzone, où se trouve la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire. Il est impératif que vous réussissiez, car l'avenir de l'humanité ne dépend que de vous.

Matériel requis
Pour jouer Dropzone, vous avez besoin d'un OP COMMODORE 64 avec lecteur de disques ou de cassettes, et d'un joystick de style Atari original enfiché dans le port 2 (le plus proche du cordon d'alimentation).
Commandes et notes sur le type de joystick
Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack", parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Stratégie
La méthode à adopter ? Vous la découvrirez en vivant sur IO et en maîtrisant les niveaux de coordination et les réflexes nécessaires à une ferme commande au joystick de votre propulseur à dos d'homme.
Par exemple : vous découvrirez peut-être que la meilleure manière d'accumuler vos points est d'attendre que les Androïdes tombent sur la surface de la planète avant de les détruire. D'autre part, il serait peut-être préférable de sauver tous vos hommes aussi vite que possible. Mais, n'oubliez pas, le Nmeeye va attaquer si vous prenez trop longtemps. En outre, la stratégie que vous allez adopter dépendra en partie de la distance à laquelle les hommes se trouvent de la base lunaire au début de chaque vague d'assaut.
Ceci diffère à chaque fois, sauf pour la première vague, qui est toujours assez facile. Le débutant utilisera probablement une poussée excessive, ce qui réduira son temps de réaction aux extra-terrestres qui viennent à l'attaque. Il est préférable de l'utiliser la propulsion que de temps à autre et de vous occuper de chaque zone d'activité ou fur et à mesure que vous les découvrez. Soyez à l'écoute des sifflets qui résonnent dans l'atmosphère de la planète pour vous appeler à l'aide. Quand vous les entendez, utilisez l'indicateur de direction et le scanner pour en découvrir la source. Si vous êtes nécessaire de vous précipiter d'une crête d'IO pour protéger un homme, n'oubliez pas de garder l'œil sur les scanners et détecteurs qui vous avertiront de l'approche d'extra-terrestres. Si la zone d'attaque est remplie de créatures qui vous tirent dessus, faites appel à votre protection.
Au moment où un missile Nemesite pénètre dans la zone de visualisation principale, il fait entendre une tonalité d'avertissement. Ensuite, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite et, pour entrer le lettre, appuyez sur le bouton de tir. Vous avez 60 secondes pour le faire.

L'emploi de la protection vous sera précieux dans de nombreuses situations comme, par exemple, si vous ramassez un homme sur le point d'être détruit par un Androïde ou si vous faites atterrir des hommes sur la plate-forme pendant qu'un Nmeeye vous attaque. Les Trailers ont une personnalité tout à fait distincte. Une fois que vous avez appris comment le faire, vous pouvez très rapidement vous débarrasser des vagues de Trailers qui vous envahissent. Votre protection vous est également très utile en ce cas.
N'oubliez pas d'observer constamment les Blunder Storms. Avant de frapper, elles grondent et trainent différentes nuances pendant

DROPZONE

Mission Briefing
It is the year 2085, and only a handful of people have survived the devastating robot wars. In a final bid for human survival the peoples of the earth unite to develop the ultimate transportation, a Tacheon propelled star cruiser, capable of overcoming relativistic limitations to fresh new star systems.
The Tacheon drive relies on bombarding very rare Ionian crystals with quarks. But all the earth's resources were used up developing a prototype and as a consequence of man is dispatched to the hostile young planet of IO. Jupiter's 2nd inner most moon. It is here that the crystals are found in abundance scattered all over the surface. They are continually thrown up from the depths of the planet by the elemental forces of the three active volcanoes, first discovered way back in the 1980's.
Not long after building a moonbase in the flat bed of a large crater the first wave of aliens arrive from Jupiter to rid their moon of the human invaders.

It is your mission to protect the men and their crystals from the marauding aliens. You have been equipped with the latest pulse laser back pack system capable of carrying an extra man and becoming invisible and indestructible for short periods of time. You must safely escort each surviving man and his crystals back to the Dropzone where the landing pad of the moonbase is located. You must succeed, the future of mankind depends on you alone.

Hardware Requirements

Dropzone requires a COMMODORE 64 personal computer with a disk or cassette, and one original Atari style joystick plugged into control port 2 nearest to the power cord.

The Controls and Notes on Joystick Type

Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival.

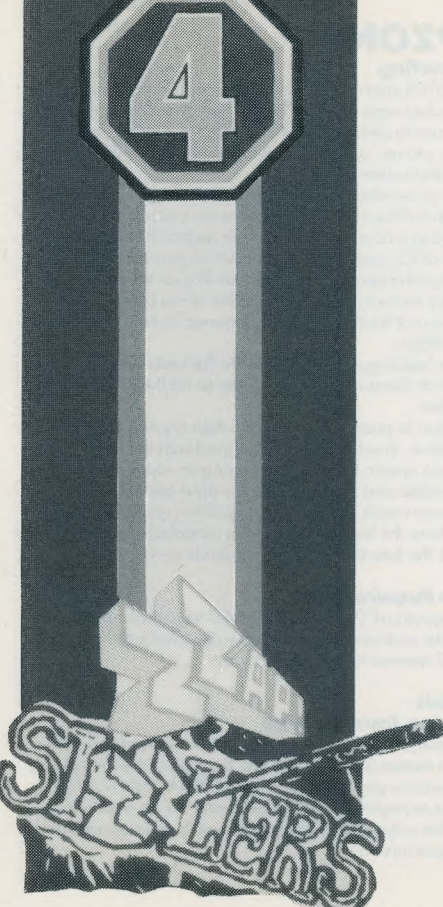
Use of the cloak will help you in many situations such as picking up a man just before he is about to be destroyed by the Android, or landing men whilst being blitzed by a Nmeeye.

Trailers have a personality of their own. Once learnt, the Trailer invasion waves can be quickly completed. The cloak is useful here as well.

Always keep an eye on Blunder Storms. Before they strike they rumble different colours for about a second giving you the chance to get out of the way. When moving fast, check that any oncoming storms are not raining so that you can use your cloak or pass over them.

If all the men die an earthquake occurs and Anti-Matter appears everywhere. Because the volcanoes are now dangerous it is best to stay in one region between two volcanoes and use your cloak if you have to pass over one. If you lose a life from colliding with a lump of magma, you will re-materialise over the same space. So you must get out of the way quickly or else you will lose another life. If you use too many strata bombs in quick succession the aliens will send in an Nmeeye to retaliate.

Scoring



INICIO DEL JUEGO
Cuando se presenta en pantalla la página de título o la Galerías de Personajes, el juego se inicia pulsando el botón de disparo de la palanca de mando.

Objetivo del Juego
Su misión consiste en proteger a los hombres en la superficie del planeta IO contra los invasores extraterrenos y transportarlos uno por uno a la Zona de Lanzamiento en la cual está situada la plataforma de aterrizaje de la base lunar.

Visualización en Pantalla
la parte principal de la pantalla muestra la vista lateral exacta en tiempo real de la zona que usted está patrullando. Abajo verá la superficie azotada por el tiempo de IO, con sus profundas grietas, zanjas llenas de lava, volcanes en plena actividad, el mar lónico y los antiguos cráteres meteoricos. A lo lejos brillan las estrellas de otros sistemas planetarios que aguardan la visita del hombre. La parte inferior de la pantalla muestra sus instrumentos e informes de estado. Estos son contadores de hombres, indicador de fireción de ataque en curso, tiempo de encubrimiento restante, vidas de reserva, bombas strata, tanteo y el más importante de todos, un visor de exploración planetaria de alta velocidad.

Instrumentos
CONTADORES DE HOMBRES. Estos muestran cuantos hombres quedan todavía en la superficie del planeta y cuántos han vuelto sanos y salvos a la base lunar.

INDICADOR DE ATAQUE – Esto es una flechas que aparece en cuanto se indica un ataque androide sobre los hombres que quedan en la superficie del planeta o en la base lunar misma. Indica la dirección y la ruta más corta al último ataqque detectado.

ESTADO DE ENCUBRIMIENTO – Esto indica el tiempo que queda antes de que el generador de capa encubridora quede fuera de servicio. Suena una señal de alarma con 3 segundos de antelación.

VIDAS DE RESERVA – Esto muestra hasta 3 de las vidas de reserva,

BOMBAS STRATA – Esto muestra hasta 3 de las bombas strata de reserva.

6

WHO DARES WINS IT

3 vidas 8 campos de batalla

Estrategia

Armado desde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance hacia el territorio ocupado por el enemigo done los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guarniciones donde tiene detenido a los prisioneros de sus propias fuerzas patrióticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guarnición enemiga, evitando a los tiradores emboscados y obstáculos escondidos en el cmino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropel las tropas defensoras. Destruya este ataque para poder enlrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guarnición de prisioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha cambiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose camino hasta la última guarnición en el 8o. territorio donde podría cantar victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han perdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esta vez encontrará que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aún más encarnizados, las trampas aún más ingeniosas.

Nota
Puede aprovisionarse de granadas de las cajas de municiones escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales.

Dispositivos y Obstáculos

Todo lo que podría esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, ponerle en guardia contra los peligros perturbaría el equilibrio de la "máquina combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento.

PUNTOS:

Salvar un prisionero – **800 puntos**
Explorar una granada en una casa – **250 puntos**
Hombre suplementario a **10.000, 30.000, 50.000** y cada **20.000 puntos**

Jugadas

Salamente la palanca de mando
Disparo de rifle – Pulsar **FIRE** repetida y rápidamente
Lanzamiento de granadas – pulsar **FIRE** y sujetar.

1

TANTEO – Su total de puntos acumulados.

EXPLORADOR – Esta es la zona de información más importante. Muestra lo que está sucediendo en otras partes de la superficie de todo el planeta y cubre seis veces el área que aparece en la pantalla principal. Cada uno de los personajes de la Zona de Lanzamiento tiene una clave de color y un tamaño distintivo. La plataforma de aterrizaje aparece como una cruz blanca brillante en el detalle de superficie.

Lista de Personajes

HOMBRES

Al principio de cada ola de ataque, el contador de "Men Out" muestra cuantos hombres hay en la superficie. Ellos se mueven lentamente hacia la base lunar en la Zona de Lanzamiento, cada uno llevando cristales lónicos. Cada vez que los máquins Planter bajan un Androide para destruir a un hombre, éste lanza un silbido pidiendo auxilio que hace eco alrededor de la atmósfera. Los hombres pueden rescatarse subiéndolos uno por uno y dejándolos caer en la plataforma elevada de aterrizaje en la base lunar para conseguir puntos adicionales.

PLANTERS Y ANDROIDES

Las Planters son los extraterrenos más comunes. Estas son máquinas pilotadas por Androides que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androide baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nemesite.

NEMESITE

En cuanto aterriz a una máquina Planter, ésta se transforma en un Nemesite, un mortífero misil autoguiado, cuyo objetivo consiste en destruirle a todo costo. Estos misiles evitan sus disparos de impulsos lásericos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

ANTIMATERIA

En caso de que sean destruidos todos los hombres en IO, las Planters y los Androides se fusionan formando nódulos giratorios de antimateria que rebotan hacia usted. IO es comovido por un terremoto y se pone inestable y los tres volcanes arrojan mortíferos trozos de magma incandescente.

7

WIZARD'S LAIR

La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas – ZX – izquierda y derecha. F5/F7 – arriba y abajo, hacer un desplazamiento para disparen. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla o activar la palanca de mando para iniciar el juego.

Juego

Atropado en una caverna subterránea, Pepe Cavern/icola tropieza con la GUARIDA DEL HECHICERO, una enorme red subterránea de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su única probabilidad de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varios niveles de la caverna. hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a pepe en su esfuerzo por escapar.

Dispositivos

Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes
Pasajes secretos. Puertas. Trampas
Llaves y sortilegios a coleccionar.

Rios subterráneos. Lagos.
Cataratas. Pozos.

Maleza subterránea

Elevadores mágicos
Elevadores de guardarrupas
habitan en la guarida

Siete niveles de la guarida

Vidas suplementarias

Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

PAUSA – El juego puede detenerse pulsando la tecla "P". para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION – El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A".

2

ESPORAS
las esporas son bastante inofensivas antes de que se disparen. En ese momento, lanzan cuantos COAS individuales.

COLAS

Las colas son lanzandas por las Esporas y son muy difíciles de manejar. Algunas se menean por el espacio, otras se dirigen directamente hacia usted y le persiguen por todas partes. Son difíciles de destruir y necesitan un impacto directo en las cabezas de sus cuerpos.

TORMENTAS TRABUCANTES

Estas tormentas son peligros ambientales de IO, silenciosas pero mortíferas. Flotan lentamente en las atmósfera superior sobre la superficie del planeta; a veces retienen ácido molecular y otras veces retumban y echan rayos y centellas protónicas.

NMEYES (se pronuncia N-m-ies)
Si ha logrado sobrevivir una ola de ataque demasiado tiempo, los extra-terrenos mandan un Nmeeye como su último arma. Los Nmeeyes observan todos sus movimientos y se parapadean de vez en cuando . Su movimiento es irregular, pero pueden moverse más rápidamente que usted a toda velocidad, le lanzan bombas continuamente y cada Nmeeye sucesivo se pone más difícil de destruir.

VOLCANES

Por lo general, los tres volcanes en erupción son inofensivos. Arrojan pequeños trozos de magma sobre la superficie. Pero si se pierden todos los hombres, la superficie del planeta se one inestable y los volcanes arrojan trozos incandescentes mortíferos.

BOMBAS

las Planters, Nemesites, antimateria y Nmeeyes pueden lanzar pequeñas bombas brillantes contra usted. Si sigue moviéndose con cierta velocidad, éstas pueden aniquilarle.

Otras Características

Usted empieza el juego con un complemento de 8 hombres, 15 segundos de potencia encubridora, 3 vidas y 3 bombas strata. Recibe una vida y una bomba strata de reserva por cada 10.000 puntos, y 7 segundos de potencia encubridora adicional por cada ola. Después que se llega a un millón de puntos no se otorgan más vidas ni bombas strata (pero si es tan pèrito, en realidad no le hacen falta).

8

THING ON A SPRING

Instrucciones

Un duende maléfico está haciendo estrago en un confiado mundo, conjurando malificios y desterrando sus tesoros a una fábrica subterránea en las entrañas de la tierra.

¿Cómo podemos poner fin a esto? ¿Qué podemos hacer? ¿Quién lo puede hacer? Existe un solo salvador, nuestro héroe, ¡COSA sobre Restor! Nuestro héroe se ha infiltrado en la fábrica del Duende. No sabe con que se va a encontrar ni donde ir. Todo lo que sabe es que existen nueve pedazos de un rompecabezas que debe coleccionar y unir para tener la clave de como poder matar al Duende maléfico.

El Duende ha tenido muchas trampas y ha advertido a sus guardias y demonios que pronto aparecerá entre ellos un visitante molesto. Todo lo que COSA necesita pro seguir avanzando es ocelte para su resorte, que puede encontrar en el complejo de la fábrica, pero tenga cuidado porque los demonios y los guardias están resueltos a que COSA se agorrote y oxide.

El Duende ha ocultado los 5 conmutadores que controlan los dispositivos que usted tiene que utilizar para explorar todo el complejo y asegurar la muerte del Duende. Buena suerte!

Tanteo

Coleccionar el rompecabezas 400 puntos
Aceite 100 puntos
Conmutador 200 puntos
Matar al Duende 1000 puntos

+ Prima relacionada con el tiempo
Reiniciar el juego – **Run/Stop / Restore**. Encontrará que esto es necesario.

Música – CONECTADO/DESCONECTADO – Tecla **F1**.

Jugadas

Palanca de mando, punto de acceso 1 ó 2
Teclado
Izquierda – **Z**. Agachada y Salto – **7**/. Derecha – **X**. Salto mortal – **Espacio**

Para Redefinir las Teclas – Pulsar **R** cuando se halla en la Página de Título.

Para las pantallas del ascensor pulse el Espacio o el botón de disparo para detener el ascensor. Muévase hacia la derecha para salir en el próximo piso.

3

Una ola termina cuando se han destruido todas las máquinas Planters, esporas, colas y tormentas trabucantes y se han transportado todos los hombres a la base lunar. Usted tendrá derecho as puntos adicionales al final de cada ola de ataque según el número de hombres rescatados multiplicado por el número de ola, hasta un máximo de 500 puntos por hombre. También recibirá el mismo número de puntos por transportar a cada hombre a la base lunar durante la ola.

Cada quinta ola llega un nuevo destacamento de hombres. Antes de esta partida, tendrá que luchar contra una ola INVASORA DE COLAS. El juego tien olas de ataque numeradas de 1 a 99. Después de 99 olas, se repiten de 95 a 99. Cada ola es completamente al azar en cuanto a su acción y entrada de curvatura. Si pierde una vida mientras transporta a un hombre, éste será reemplazado en la superficie.

Si usted salva y transporta a todos los ocho hombres hasta la base lunar, no habrá más ataques de los androides durante el resto de esa olas. PERÓ si ha salvado a menos de 8 hombres, de vez en cuando un androide invadirá la base lunar descendiendo sobre la plataforma de aterrizaje y corriendo dentro de ella.

Galería de Personajes

Si al final de la duración de las misión ha ganado un puntuación suficientemente alta se le pedirá que grabe sus iniciales en la Galería de Personajes de la Zona de Lanzamiento. Esto irá acompañado con una secuencia especial de colores dinámicos para significar que usted es uno de los ocho héroes más importantes que han intentado llevar a cabo una misión de Zona de Lanzamiento. Para seleccionar sus iniciales, empuje la palanca de mando hacia la derecha o la izquierda, y para introducir la letra pulse el botón de disparo. Tiene 60 segundos para hacer esto.

Categorías de la Misión

Segun su desempeño se le otorgará una de 10 graduaciones. Un principiante podría no alcanzar la marca de 10.000 y no recibirá una graduación. Una puntuación media podría dar un grado de Cadele Lunar. Pero para que la misión pueda considerarse un éxito total usted tendrá que obtener la categoría de MEGASTAR, considerado la máxima condecoración galáctica que se confiere únicamente a los guerreros supremos que luchan contra los extraterrenos y ganan 1.000.000 puntos o más.

9

THING ON A SPRING

Juego

Der böse Kobold richtet in einer nichtsahnenden Welt Verwüstung an, verzaubert und verbant ihre Schätze in seine unterirdische Fabrik, tief im Erdinneren.

Wie kann man ihm Einhalt gebieten? Was ist zu tun? Wer kann es tun? Es gibt nur einen Retter – unseren Helden – Thing on a Spring! Unser Held hat sich in die Fabrik des Kobolds eingeschleust. Er weiß nicht, was ihn erwartet oder wohin er sich wenden soll. Er weiß nur, daß er neun Stücke ein Legepfeils finden muß, damit er, nachdem er sie zusammengesetzt hat, einen Hinweis darauf erhält, wie er den bösen Kobold töten kann.

Der Kobold hat viele Fallen gestellt und seine Wächter und Dämonen daher gewarnt, daß sich bald ein unerwünschter Besucher in ihrer Mitte befindet. THING braucht nur OI für seine Feder, das er im Werkskomplex findet. Aber Vorsicht – die Dämonen und Wächter beobachtigen, daß sich THING festfrisht und verastet!

Der Kobold hat 5 Shalter verkleidet, die Geräte bedienen, die Sie zur Erkundung des gesamten Komplexes benötigen, um das Verschwinden des Kobols sicherzustellen. Viel Glück!

Punktewertung

Legespielfeile finden OI 400 Punkte
100 Punkte
Schaller 200 Punkte
Kobold töten 1000 Punkte

+ zeitbezogener Bonus
Wideraufnahme des Spiels: **Run Stop und Restore**. Sie werden feststellen, daß es nötig ist.

Musik – EIN/AUS – Taste **F1**.

Bewegung

Joystick, Anschluß 1 oder 2.
Tastatur
Links – **Z** Ducken und Springen – **7**/ Rechts **X** Purzelbaum – **Leertaste**

Neu Definieren der Tasten – **R** auf der Titelseite drücken. Wenn eine Liftszene erscheint, Leertaste oder Fire Knopf drücken, um den Lift anzuhalten. Nach rechts bewegen oder Exit zum nächsten Stockwerk.

3

Eine Welle wird durch Zerstören aller Planter, Sporen, Trailer, Blunder Storms und Lenden aller Personen auf der Landebasis beendet. Sie erhalten einen Bonuspunkt am Ende einer jeden Angriffswelle für die Anzahl geretteter Personen, multipliziert mit der Wellennummer, als höchstens 500 Punkte pro Mann. Sie erhalten diese auch für jeden Mann, den Sie wegen der Welle in Sicherheit bringen.

Jede 5. Welle erhalten Sie eine frische Sendung Personen. Vor dieser Runde müssen Sie sich durch eine TRAILER INVASIONSWELLE kämpfen. Das Spiel hat Angriffswellen, die mit 1 bis 99 nummeriert sind. Nach 99 Wellen werden 95 bis 99 wiederholt. Jede Welle ist völlig regellos in der Wirkung und im Einriht.

Wenn Sie ein Leben verlieren, während Sie einen Mann befördern, wird er auf der Oberfläche ersetzt.

Wenn Sie alle 8 Personen retten und in Sicherheit bringen, treten während der restlichen Welle keine Androide-Angriffe auf. ABER, wenn Sie keine 8 Personen gerettet haben, dringt von Zeit zu Zeit ein Androide in das Mondschiff vor, indem er auf der Landebasis landet und in das Mondschiff läuft.

Ruhmshalle

Wenn Sie am Ende Ihres Einsatzlebens eine ausreichend hohe Punkte zahl erreicht haben, werden Sie gebeten, Ihre Intalleen in die Ruhmshalle der Dropzone einzugeben. Dies wird von einer dynamischen Farbfolge begleitet, was bedeutet, daß Sie einer der ersten acht helden sind, die versucht haben, den Dropzone Einsatz auszuführen. Zur Wahl Ihrer Initiaien den Joystick nach links oder rechts drücken. Zur Eingabe des Buchstabens den Fire Knopf drücken. Sie erhalten hierzu 60 Sekunden.

Bewertung des Einsatzes

Abhängig von Ihrer Leistung erhalten Sie einen von 10 Rängen. Ein Anfänger erreicht u.U. 10.000 Punkte nicht unter erhält daher keinen Rang. Eine durchschnittliche Punktezahl kann Sie zum Mondkometen machen. Wenn der Einsatz allerdings ein völliger Erfolg sein muß, müssen Sie den Rang eines MEGASTARS erreichen. Das wird universell als die größtmögliche galaktische Auszeichnung angesehen, und diese erhalten nur die besten krieger, die Aliens mit einer Punktewertung von 1.000.000 oder mehr bekämpfen.

9

DROPZONE

Instrucciones para cumplir la Misión

Estamos en el año 2040 y ya se ha podido de sobrevivientes después de las coladoras guerras de los robots. En un último esfuerzo por la supervivencia humana, los pueblos del mundo se han unido para desarrollar una nave espacial propulsada por taqueones, capaz de superar las limitaciones relativistas y transportar a los sobrevivientes a otros galaxias. La propulsión por taqueones depende del bombardeo de quarks contra cristales lónicos muy raros. Para todos los recursos de la Tierra se han agotado en la construcción del prototipo, y por consiguiente se manda un destacamento de hombres al planeta hostil de IO, la segunda luna más cercana a Júpiter. Aquí abundan los cristales, esparcidos por toda la superficie. Son arrojados continuamente de las entrañas del joven planeta por las fuerzas elementales de los tres volcanes en erupción, descubiertos hace más de un siglo en la década del 80.

Poco tiempo después de construir la base lunar en el lecho plano de un cráter grande, la primera ola de extraterrenos llega de Júpiter para liberar su luna de los invasores humanos. Su misión consiste en proteger a los hombres y sus cristales contra las extraterrenas merodeadoras, le han equipado con un dispositivo de ultramoderno de mochila de impulsos lásercos, capaz de transportar a otro hombre y de ponerse invisible e indestructible durante cortos períodos de tiempo. Tiene que escollar a cada sobreviviente y sus cristales por llegue sano y salvo a la Zona de Lanzamiento donde está situada la plataforma de aterrizaje de la base lunar. Es esencial cumplir la misión, ya que de su éxito depende el futuro de la raza humana.

Requisitos de Hardware

Para la ZONA DE LANZAMIENTO se necesita un computador personal COMMODORE 64 con un disco o cassette, y una palanca de mando tipo Atari enchufado en la puerta de control 2 más cercana al cordón eléctrico.

Controles y

Notas sobre el Tipo de Palanca de Mando

La ZONA DE LANZAMIENTO se juega con una palanca de mando y en menor grado con el teclado. Para dominar el juego tiene que aprender a usar la mochila porque la INERCIA y la GRAVEDAD afectarán sus movimientos, tal como sucede en la vida cotidiana en la Tierra. Sus reacciones a la pantalla, sonido y posición de la palanca de mando son vitales para una supervivencia prolongada.

4

Estrategia

La mejor forma de encontrar el método a adoptar es experimentando el modo de vivir en IO y dominando la coordinación y reflejos que se necesitan para controlar su mochila con una planaca de mando firme. Por ejemplo, podrá encontrar que la mejor manera de aumentar la puntuación es destruyendo a los Androides mientras caen a la superficie. O podría preferir resscatar a todos los hombres lo más rápidamente posible. Pero recuerde que si tarda demasiado llegarán los Nmeeyes a juntarle las cuentas. Además, la estrategia que adopte dependens en parte de la distancia a la que se hallan los hombres de la base lunar al principio de cada olas. Este factor is diferente para cada partida, excepto para la primera que siempre es bastante fácil. El principiante probablemente empujará demasiado, reduciendo el tiempo de reacción para los extraterrenos que se aproximan. Es mejor empujar alguna que otra vez y despear cada zona de actividad tal como se presenta. Éste atento a los silbidos pidiendo socorro que resuenan alrededor del planeta. En cuanto los escuche, invertir la marcha y disparar justamente en el momento que están al mismo nivel. La capa le ayudará en muchas situaciones, por ejemplo para recoger a un hombre antes de que sea destruido por un Androide, o para desembarcar a los hombres mientras es arrasado por un Nmeeye.

Las olas tienen su propio personalidad. Una vez que se sepa esto, las olas de invasión de colas se pueden terminar rápidamente. La capa también sirve en estos casos.

Nunca pierda de vista las tormentas trabucantes. Antes de caer rayos, retumban de diferentes colores durante un segundo para darle tiempo para que se quite del camino. Cuando se desplace a toda velocidad, verifique si está lloviendo para protegerse con la capa o pasar por encima de los tormentas.

10

DROPZONE

Beschreibung des Einsatzes

Sie befinden sich im Jahr 2085, und nur eine Handvoll menschen haben die Roboterkrige überlebt. In einem, letzten Überlebensversuch vereinen sich die Erdenwohner, um das best Transportmittel zu entwickeln, einen Sternenkreuzer mit Tacheon-Antrieb, der die relativistischen Beschränkungen ganz ner Sternensysteme überwinden kann.

Der Tracheon-Antrieb beruht auf dem Prinzip, daß sehr seltene lönische Kristalle mit Quarks bombardiert werden. Aber alle Vorkommen der Erde wurden zur Entwicklung eines Prototypen verbraucht, und daher wird eine Truppe Männer zum feindlichen jungen Planeten Io, dem zweitinnersten Mond des Jupiter entsandt. Dort und diese Kristalle überreichlich auf der Oberfläche verstreut zu finden. Sie werden ständig von den elementaren Kräften der drei ökliven Vulkane an die Oberfläche befördert, die zum ersten Mal im 1980 entdeckt wurden.

Nicht lang nach dem Bau eines Mondschiffes auf dem flachen Bett eines großen Kraters trifft die erste Welle Aliens von Jupiter ein, um ihren Planeten von den menschlichen Endringlinge zu säubern. Sie haben die Aufgabe, ihre Leute und die Kristalle gegen die maroderenden Aliens zu schützen. Sie wurden mit dem neuesten tragbaren Impuls laser ausgerüstet, der einen zusätzlichen Mann tragen und Sie kurze Zeit unsichtbar und unzerstörbar machen kann. Sie müssen der Sicherheit halber jeden überlebenden Mann und seine Kristalle zurück zur Dropzone begleiten, wo sich die Landebasis des Mondschiffes befindet. Sie müssen Erfolg haben, denn die Zukunft der menschheit hängt davon ab.

Erforderliche Geräte

Für Dropzone benötigt man einen PC vom Type COMMODORE 64 mit einer Diskette oder Kassette und einen Original Atari Joystick, der in Anschluß 2 neben dem Netzwerk gesteckt wird.

Bedienungselemente

Nortizen zum erforderlichen Joystick
Dropzone wird mit einem Joystick gespielt und im geringeren Ausmaß mit der Tastatur. Um DROPZONE meistern zu können, müssen Sie sich an Ihr Gepäck auf dem Rücken gewöhnen, denn Ihre Bewegungen werden von TRAGEHITSMOMENT und SCHWERKRAFT beeinflusst, genauso wie im täglichen Leben auf der Erde. Ihre Reaktionen auf der Bildschirm, den Ton und die Stellung des Joystick sind für Ihr ständiges Überleben wichtig.

Strategie

Das übernommene Verfahren finden Sie am besten indem Sie sich dem Leben auf IO anpassen und durchg Meistern der Koordination und Reflexe, die zur Steuerung Ihres Gepäcks mit einem festen Joystick erforderlich sind.

Sie könnten z.B. feststellen, daß es am besten ist, Ihre Punktezahl zu sammeln, wenn Sie mit dem Zerstören der Androids warten, bis sie auf die Oberfläche fallen. Oder Sie könnten sogar alle poersonen so schnell wie möglich retten. Denken Sie jedoch daran, die Nmeeye werden ausgesandt, um Ihnen beihilflich zu sein, falls Sie zu lange brauchen. Die von Ihnen übernommene Strategie hängt ferner teilweise hängt davon ab, wie weit sich Ihre Leute bei Beginn einer jeder Welle vom Mondschiff entfernt befinden. Das ist in jeder Runde anders, außer bei der ersten, die immer ziemlich leicht ist.

Wenn Sie Dropzone zum ersten Mal spielen, geben Sie wahrscheinlich zu viel SCHUB, was die Reaktionszeit auf einfeindliche Aliens reduziert. Am besten wird nur gelegentlich Schub gegeben und zum AufrÄUMEN EINES JEDEN Tätigkeitsbereichs, den Sie vorfinden. Hören Sie auf die Hilfspfeile, deren Echo sich auf dem Planeten verbreitet. Wenn Sie sie hören, verwenden Sie das Peilgerät und den Scanner, um das Problem zu finden. Wenn Sie halb über lo rennen müssen, um einen Mann zu schützen, halten Sie ein wachses Auge auf die Scanner, da Sie diese vor enttreffenden Aliens warnen. Verwenden Sie Ihren Mantel, wenn die Angriffswelle voller Aliens ist, die Bomben auf Sie werfen.

In dem Moment, wo eine Nemesite den Hauptsichtbereich betritt, gibt er einen Warnton ab. Dann visitiert er Sie an. Um Nemesites zu zerstören, brauchen Sie etwas Übung, um sie auszuzeichnen. Dann schloten Sie zurück und zielen genau auf die Stelle, wenn Sie sich auf einer Höhe mit ihnen befinden. Der Mantel hilft Ihnen in vielen Situationen wie beim Aufnehmen eines Mannes, bevor er gerade von einem Androide zerstört wird. Oder Lenden eines Mannes, während er von einem Nmeeye bombardiert wird.

10

El mejor tipo de palancas de mando son aquéllas firmes al tacto, tales como las palancas de mando originales de Atari. Algunos de los tipos más grandes elásticos son menos fáciles de manejar, ya que se desplazan demasiado y dan poca indicación de cuando los conmutadores de palanca han hecho contacto. Si usted utiliza palancas de mando de disparo automático no podrá disparar con precisión cuando se necesita y no adquirirá puntos adicionales, y terminará destruyendo a los hombres que está luchando por defender.

DISPARO
Cada movimiento en sentido vertical dispara un impulso láserico. Generalment se dirige hacia adelante, pero se puede disparar hacia atrás sujetando la palanca de mando a la derecha o a la izquierda en el momento de disparar. Esto hace posible derribar a los enemigos que le persiguen ferazmente al intentar escaparse de ellos.

EMPUJE VERTICAL

Para cambiar la altura sobre la superficie de IO tiene que empujar la palanca hacia adelante para subir y hacia atrás para bajar. A causa de la gravedad tendrá que ajustar la palanca continuamente para mantener su altitud. Si no empuja, a la larga caerá sobre la superficie.

EMPUJE HORIZONTAL

Empuje la palanca hacia la derecha o la izquierda. Mientras más empuje, más rápido será la velocidad. Para invertir la marcha o parar, empuje en sentido contrario.

LANZAMIENTO DE BOMBAS STRATA

Se lanza una bomba Strata con cada pulsación de la barra ESPACIADORA, esto destruye a todos los extraterrenos a excepción de los Androides. Si se lanza una espora a veces deja algunas colas.

ACTIVACION DE LA CAPA ENCUBRIDORA

Su dispositivo de encubrimiento indestructible se conecta y desconecta pulsando cualquier tecla (a excepción de las barra ESPACIADORA o la tecla F1).

PAUSA A EL JUEGO

Para producir una pausa en el juego basta pulsar la tecla F1. Para continuar, pulse cualquier otra tecla o mueva la palanca de mando.

5

Si mueren todos los hombres, ocurrirá un terremoto y aparecerá una tormenta por todas partes. Puesto que los volcanes son peligrosos es mejor quedarse en una región entre dos volcanes y usar la capa si tiene que pasar por encima de uno de ellos. Si pierde una vida al chocar con un trozo de magma, se rematerializará en el mismo espacio, así que tendrá que quitarse del camino rápidamente para no perder otra vida. Si usa demasiadas bombas strata una tras otra, los extraterrenos mandarán un Nmeeye en represalia.

Tanteo		
Hombres	100-500	por salvamento durante la ola
Hombres	100-500	por cada sobreviviente de la ola
Hombres	0	si todos son destruidos
Androide	50	si se derriba mientras desciende en Planter
Androide	50	si se derriba mientras persigue a un hombre
Androide	500	si se derriba mientras cose de una Planter destruida
Planters	250	Esporas
Nemesites	150	Colas
Antimateria	150	Nmeeyes
Tormentas trabucantes	250	Pérdida de vida
		10